

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *THE RED RIBBON* UNTUK MENCEGAH HIV AIDS DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 10 SURABAYA**

**Giotanti Yeti Nurdiahrini**

BK FIP Universitas Negeri Surabaya (e-mail : [giotanti@gmail.com](mailto:giotanti@gmail.com))

**Dr. Najlatun Naqiyah, S.Ag., M.Pd.**

BK FIP Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa SMP Negeri 10 Surabaya memiliki pemahaman yang rendah mengenai bahaya penyakit HIV AIDS. Dari angket yang telah disebar di SMP N 10 Surabaya, dapat diketahui bahwa 54% dari 37 siswa yaitu sebesar 20 siswa tidak mengetahui cara penularan penyakit HIV AIDS. Dan dari angket tersebut juga diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki kerabat yang mengidap penyakit HIV AIDS. Selain itu siswa cenderung bosan dan malas dalam pemberian layanan yang diberikan konselor sekolah dengan metode ceramah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media permainan *The Red Ribbon* yang dapat digunakan sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling yang menarik yang dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok. Media permainan *The Red Ribbon* adalah media yang mudah digunakan, praktis dan tentunya menarik agar dapat memotivasi siswa dalam mengikuti layanan Bimbingan dan Konseling khususnya layanan informasi terkait materi HIV AIDS.

Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan menurut Borg and Galls (1983) yang telah disederhanakan menjadi lima tahap oleh Tim Puslitjaknov sebagai acuan. Terdapat tiga tahap yang dilaksanakan dalam penelitian ini, yaitu analisis produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli dan revisi. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi adalah persentase. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket untuk mengetahui kelayakan media permainan *The Red Ribbon* yang memenuhi kriteria akseptabilitas.

Dari hasil uji coba ahli dengan ahli materi diperoleh rerata persentase sebesar 89,5%, hasil ahli media mencapai 92,5%. Kemudian dari hasil uji coba dengan ahli praktisi diperoleh rerata persentase sebesar 89,5%. Selanjutnya rata rata dari semua persentase hasil validasi adalah 90,5%. Setelah mendapatkan data tersebut dihasilkan pula data kualitatif berupa masukan dan komentar untuk perbaikan media. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka media permainan *The Red Ribbon* untuk siswa SMP kelas VIII telah memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik dan dapat digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok di sekolah.

**Kata kunci : Bimbingan Kelompok, Media Permainan, dan HIV AIDS.**

**Abstract**

*Based on preliminary studies that have been conducted, it was found that the students of SMPN 10 Surabaya has a low level of understanding about the dangers of disease HIV AIDS. From the questionnaire that has been deployed in SMPN 10 Surabaya, it is known that 54% of the 37 students in the amount of 20 students do not know the mode of transmission of disease HIV AIDS. And of the questionnaire is also known that there are two students who have relatives with HIV AIDS. This is certainly not followed by knowledge about reproductive health and the dangers of STDs, especially HIV / AIDS are well known deadly. In addition, students tend to get bored and lazy in the provision of services provided by the school counselor lecture method. This research aims to produce products such as game The Red Ribbon media that can be used as a medium for guidance and counseling of interest that can be used in group counseling services. The Red Ribbon game media is media that is easy to use, practical and certainly attractive in order to motivate the students to follow the guidance and counseling services, especially services related information materials HIV AIDS.*

*In the development process, developers used development model according to Borg and Galls (1983) which has been simplified into five stages by Tim Puslitjaknov as a reference. There were three stages are carried out in this study, the analysis of the product to be developed, develop initial product, expert validation and revision. Analysis of the data used to process data from the validation results matter experts, media experts, and the expert practitioners are percentages. The data collection method was a questionnaire to determine the feasibility of game The Red Ribbon media that meet the criteria for acceptability.*

*From the test results obtained expert with materials experts the average percentage of 89.5%, the result of media experts reached 92.5%. Then, from the results of trials with expert practitioners earned an average percentage of 89.5%. Furthermore, the average of all the results of the validation percentages are 90.5%. After getting the data generated also qualitative data in the form of input and comments for the improvement of media. Based on the assessment results, the game media of The Red Ribbon for junior high school students of class VIII has met the criteria of acceptability with predicate very well and can be used in group counseling activity at school.*

**Keywords: Guidance Group, Media Game, and HIV AIDS.**

## PENDAHULUAN

Menurut Ardiant (2014), Surabaya dikenal dengan daerah prostitusi terbesar di Asia Tenggara. Hal ini terjadi bukannya tanpa alasan. Selain di dolly, jarak, bangun rejo, moroseneng dan kremil, tercatat 9 tempat praktik prostitusi liar tersebar di Surabaya, diantaranya makam kembang kuning, Jalan Diponegoro, stasiun wonokromo, bantaran sungai Dinoyo, Stasiun Gubeng, Jalan Irian Barat (waria), Bubdaran Waru (waria), Jalan Prapat Kurung (Waria), Pelabuhan Kalimas. Pada program acara Mata Najwa (Metro TV) yang ditayangkan 12 Februari 2014 dengan bintang tamu Walikota Surabaya, memaparkan hal yang melatarbelakangi Walikota Surabaya dalam menutup tempat prostitusi tersebut yakni berawal dari terungkapnya kasus trafficking anak dan setelah ditelusuri lebih jauh bahwa 90% anak-anak tersebut memiliki hubungan dengan kawasan prostitusi. Pada tayangan tersebut juga memaparkan fakta yang paling mengejutkan yaitu, bu Risma pernah bertemu dengan PSK yang berusia sekitar 60 tahun yang pelanggannya adalah anak SD dan SMP yang tentu saja usia mereka masih di bawah umur. Hal tersebutlah yang membuat Walikota Surabaya bertekad untuk segera menutup tempat prostitusi di Surabaya. Meskipun pihak walikota telah menutup tempat praktek prostitusi di Surabaya, namun masih banyak praktek serupa yang masih tetap berjalan. Hal yang sangat mengkhawatirkan selain rusaknya moral masyarakat kita yaitu semakin tersebar luasnya penyakit menular seksual. Terdapat beberapa penyakit menular seksual, namun HIV AIDS merupakan penyakit yang paling mematikan.

Berdasarkan Strategi Nasional Penanggulangan HIV dan AIDS 2007-2010 yang dipaparkan Komisi Penanggulangan AIDS Nasional, menyatakan bahwa banyak survey mengungkapkan sebagian besar responden memiliki pengalaman seksual pertama mereka dimulai pada usia yang sangat muda (13-15 tahun). Informasi ini mengejutkan banyak orang dewasa, termasuk orang tua dan guru yang seringkali menghalangi upaya pemberian informasi mengenai kesehatan seksual dan kesehatan reproduksi pada anak di usia yang semuda itu. Banyak program keterampilan hidup dan kesehatan reproduksi lainnya yang diarahkan pada anak muda difokuskan pada kelompok umur yang lebih tua (SLTA); namun bukti ini menunjukkan perlunya memberikan informasi tersebut pada usia yang jauh lebih muda.

Sedangkan menurut Desmita (2005:127) Masa anak-anak dimulai setelah melewati masa bayi yang penuh ketergantungan, yakni kira-kira usia 2 tahun sampai saat anak matang secara seksual, yakni kira-kira usia 13 tahun untuk wanita dan 14 tahun untuk pria.

Selama periode ini, terjadi sejumlah perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis

Sedangkan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 atau 17 tahun (Hurlock, 2006:206). Diusia tersebut siswa masih pada jenjang pendidikan SMP hingga SMA. Pada setiap jenjang memiliki tugas perkembangan yang berbeda-beda. Pada awal masa remaja, salah satu tugas perkembangannya yaitu membentuk hubungan-hubungan baru dan yang lebih matang dengan lawan jenis, dan dalam memainkan peran yang tepat sesuai dengan jenis kelaminnya. Dorongan untuk melakukan hal ini datang dari tekanan-tekanan sosial terutama dari minat remaja pada seks dan keingintahuannya tentang seks. Remaja selalu berusaha mencari lebih banyak informasi mengenai seks. Hanya sedikit remaja yang berharap bahwa seluk-beluk tentang seks dapat dipelajari dari orang tuanya. Oleh karena itu, remaja mencari berbagai sumber informasi yang mungkin dapat diperoleh.

Menurut Lesmana (2005:173) pengaruh teman sebaya meningkat pesat dari pengaruh orang tua. Teman sebaya memberikan dukungan yang amat besar pada remaja dalam mengatasi berbagai tantangan hidup. Dalam kelompoknya, remaja saling membantu dalam mengembangkan pribadi yang lebih matang dan sehat. Dukungan ini juga memungkinkan remaja untuk mengembangkan percaya diri yang lebih besar. Sayangnya teman sebaya juga dapat memberikan pengaruh negatif seperti kenakalan remaja, seks bebas, penyalahgunaan zat, dan sebagainya.

Di era globalisasi ini, dengan segala perkembangan teknologi yang maju dapat memungkinkan seseorang untuk mendapatkan informasi. Laju perkembangan media massa dan elektronik yang semakin pesat tampaknya mempengaruhi pola perilaku remaja, khususnya perilaku seksual mereka. Selain itu, maraknya tayangan televisi yang tidak mendidik dan juga tersebar luasnya video porno dikalangan pelajar dapat memicu anak menjadi dewasa dan bertindak tidak sesuai dengan usianya. Pemahaman seks yang kurang dan rasa ingin tahu remaja yang tinggi serta pengawasan yang kurang mengakibatkan banyak remaja yang terjerumus dengan hal-hal yang negatif.

Dari angket yang telah disebar di SMP N 10 Surabaya, dapat diketahui bahwa 17 siswa dari 37 siswa mengetahui cara penularan penyakit HIV AIDS. Dan dari angket tersebut juga diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki kerabat yang mengidap penyakit HIV AIDS. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan siswa terhadap penyakit HIV AIDS cukup kurang. Dari lokasi sekolah hanya memerlukan waktu tempuh 15 menit dari daerah prostitusi yang telah ditutup (dolly). Meskipun tempat tersebut telah ditutup namun perkembangan

penyakit HIV AIDS tidak serta merta berhenti dengan ditutupnya tempat prostitusi. Tidak menutup kemungkinan beberapa siswa bertempat tinggal di sekitar lokasi tersebut. Tentunya mereka yang bertempat tinggal di sekitar tempat tersebut lebih beresiko tertular penyakit HIV AIDS.

Dengan adanya permasalahan yang sudah disebutkan di atas maka dalam menjalankan kehidupan serta perkembangan dirinya, siswa perlu mendapatkan informasi mengenai bahaya dan cara penularan HIV AIDS sebagai antisipasi agar siswa mampu memahami dengan baik bahaya penyakit menular seksual. Namun tidak hanya itu, dengan informasi yang didapatkan diharapkan siswa mampu lebih mawas diri dan lebih peduli terhadap kaum ODHA (Orang Dengan HIV AIDS). Disinilah peran Bimbingan dan Konseling dibutuhkan, untuk memberikan informasi yang tidak termasuk dalam materi yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Bimbingan dan konseling adalah satu layanan yang ada di sekolah untuk membantu para siswa dalam mendapatkan suatu informasi dan menyelesaikan masalah yang dibutuhkan oleh siswa. Dalam pelaksanaan bimbingan dan konseling menurut Walgito (dalam Putri, 2013:80) menjelaskan terdapat tiga macam sifat dalam pelaksanaannya, yaitu (a). Preventif yang artinya bimbingan dan konseling diberikan bertujuan untuk mencegah jangan sampai timbul kesulitan-kesulitan yang menimpa diri anak-anak atau individu. (b) Korektif yaitu memecahkan atau mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh anak atau individu. (c) Preservatif yaitu memelihara atau mempertahankan yang telah baik, jangan sampai menjadi keadaan-keadaan yang tidak baik. Bimbingan dan Konseling merupakan merupakan kegiatan yang bersumber pada kehidupan manusia yang di dalam kehidupannya selalu menghadapi persoalan-persoalan yang silih berganti. Bahkan seorang anak pun tak luput dari permasalahan, karena sejatinya dari permasalahan tersebutlah seseorang belajar menjadi lebih baik. Namun tidak semua orang mampu survive dan berhasil menghadapi setiap permasalahan yang dimilikinya. Peran bimbingan dan konseling di sekolah tidak hanya membantu siswa yang sedang memiliki permasalahan, namun juga mencegah siswa yang lain agar tidak sampai memiliki permasalahan yang lain maupun serupa.

Pada Bimbingan dan Konseling terdapat berbagai layanan yang dalam pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Ditinjau dari masalah yang dihadapi para siswa, bimbingan di sekolah mencakup 4 bidang, yakni: bidang pribadi, bidang sosial, bidang belajar dan bidang karier. Terkait dengan permasalahan dipaparkan di atas, merupakan termasuk

bidang sosial dalam bimbingan dan konseling. Menurut Sukardi dan Kusmawati (2008:12) dalam bidang bimbingan sosial, pelayanan bimbingan dan konseling di SMP,SMA/SMK membantu siswa mengenal dan berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang dilandasi budi pekerti luhur, tanggung jawab kemasyarakatan dan kenegaraan. Lingkungan sosial yang dimaksud di sini tentunya lebih luas cangkupannya, bisa saja memberikan dampak positif maupun negatif terhadap diri siswa. Ketika siswa harus dihadapkan pada lingkungan sosial yang mampu memberikan dampak negatif baginya, tentu diperlukan kemampuan untuk menentukan sikap dan mengambil keputusan apakah dia akan mengikuti arus pergaulan atau menghindari hal-hal yang tidak baik baginya. Disini peran guru BK sangat diperlukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bidang pribadi dan sosial, terkait lingkungan sosial yang dapat memberikan dampak negatif serta mampu mengambil sikap dan keputusan untuk tidak terbawa arus pergaulan yang tidak baik.

Seringkali guru memberikan materi secara klasikal karena keterbatasan waktu yang dimiliki. Namun tidak semua informasi yang dibutuhkan siswa dapat tersampaikan dengan baik jika dilakukan secara klasikal. Seringkali ditemui bahwa beberapa siswa masih memiliki pemahaman yang sangat kurang mengenai beberapa informasi yang seharusnya sudah mereka pahami. Diperlukannya melaksanakan bimbingan kelompok untuk memberikan pemahaman bagi siswa. Romlah (2006:3) bimbingan kelompok adalah proses pemberian bantuan yang diberikan pada individu dalam situasi kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa. Dan menurut Gazda (1989) dalam Romlah (2006:3) kegiatan kelompok adalah kegiatan yang berupa penyampaian informasi yang tepat mengenai masalah pendidikan, pekerjaan, pemahaman pribadi. Informasi tersebut diberikan terutama dengan tujuan untuk memperbaiki dan mengembangkan diri individu dan pemahaman terhadap orang lain.

Terkait dalam penyampaian materi, kebanyakan siswa lebih memperhatikan guru yang dalam proses menyampainnya dengan menggunakan media. Menurut Bovee (dalam Sanaky, 2011:3) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Dengan menggunakan media, beberapa indera siswa bekerja dalam waktu yang bersamaan sehingga informasi yang didapatkan dapat diterima dengan lebih baik. Sebagian besar siswa lebih tertarik mempelajari sesuatu dengan media yang berbentuk permainan dari pada membaca dan mendengarkan saja. Media permainan juga sangat cocok digunakan dalam bimbingan kelompok sehingga dapat tercipta dinamika kelompok. Dengan menggunakan media



berupa permainan, siswa akan banyak melibatkan indera penglihatan, pendengaran dan perasanya. Dengan berbagai indera yang digunakan, diharapkan informasi yang diberikan dapat diserap dan dipahami siswa dengan baik. Disini media permainan yang digunakan yakni berupa permainan *The Red Ribbon* untuk mencegah HIV AIDS. Permainan *The Red Ribbon* merupakan permainan yang tidak asing lagi untuk siswa SMP.

Atas dasar paparan permasalahan yang terjadi di atas, di rasa perlu bagi peneliti untuk membuat media yang mampu mempermudah dalam menyampaikan materi terkait HIV AIDS. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media permainan *The Red Ribbon* sebagai media untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap HIV AIDS. Media permainan ini dianggap sesuai untuk media dalam bimbingan kelompok karena permainan merupakan permainan yang dimainkan oleh banyak pemain. Mulai anak-anak bahkan sampai orang dewasa bisa memainkan permainan ini. Untuk itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Media permainan *The Red Ribbon* Untuk Mencegah HIV AIDS dalam Bimbingan Kelompok Untuk Siswa Kelas VIII di SMP N 10 Surabaya”.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model *Borg and Gall* yang sudah disederhanakan oleh Tim Puslitjaknov tahun 2008. Dengan langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Pengembangan Produk awal
3. Validasi ahli dan revisi
4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk
5. Uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Sebagai keterbatasan dalam penelitian ini langkah yang dilakukan hanya sampai tahap ke-tiga dari langkah tersebut.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 10 Surabaya yang diindikasikan memiliki pemahaman yang kurang mengenai bahaya HIV AIDS. Dalam tahap, analisis produk dan pengembangan produk awal, penelitian ini menggunakan penyebaran instrumen analisis kebutuhan untuk dijadikan landasan isi produk yang dikembangkan. Untuk Uji Coba Ahli, dalam penelitian ini menggunakan dua ahli materi, dua ahli media dan satu orang ahli pratisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pra Pengembangan

#### 1. Analisis Produk

##### a. Survey Lapangan

Langkah pertama yang ditempuh pengembang dalam melakukan pengembangan

media permainan *The Red Ribbon* adalah mengidentifikasi kebutuhan dengan menggunakan metode wawancara dan angket. Berdasarkan hasil wawancara dengan lima siswa kelas VIII A dan angket yang telah disebar pada tanggal 5 Februari 2015 maka kesimpulan yang dapat disimpulkan oleh pengembang adalah sebagai berikut :

1) Berdasarkan angket yang telah disebar, dapat diketahui bahwa 17 siswa dari 37 siswa mengetahui cara penularan penyakit HIV AIDS. Dan dari angket tersebut juga diketahui bahwa terdapat 2 siswa yang memiliki kerabat yang mengidap penyakit HIV AIDS. Informasi mengenai HIV AIDS hanya diberikan pada saat acara LDKS, namun hanya siswa yang mengikuti OSIS dan perangkat kelas yang bisa mengikuti acara tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa minimnya informasi tentang HIV AIDS yang diterima siswa SMP N 10 Surabaya sehingga pengetahuan mereka terhadap penyakit HIV AIDS cukup rendah.

2) Salah satu usaha yang dilakukan untuk menanggulangi masalah yang ada adalah dengan menggunakan layanan informasi. Namun solusi yang ada tidak bisa mencapai tujuan yang diinginkan secara optimal. Siswa cenderung bosan dan malas dengan metode yang diberikan dengan layanan informasi metode ceramah.

3) Dari hasil wawancara dengan 10 siswa kelas VIII A SMP N 10 Surabaya, diketahui bahwa guru BK jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Cenderung dengan metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar.

##### b. Studi Kepustakaan

Setelah melakukan studi di lapangan dan menemukan fakta-fakta yang telah dikemukakan diatas, selanjutnya pengembang mencari kajian pustaka sehubungan dengan permasalahan yang ada. Pengembang juga mencari kajian teori tentang alternatif usaha yang bisa dilakukan untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada. Berdasarkan masalah yang ada, suatu media dalam bimbingan kelompok menjadi salah satu alternatif yang dirasa paling sesuai. Dalam hal ini pengembang juga mencari data-data tentang keefektifan media permainan yang dijadikan sebagai

salah satu media dalam Bimbingan dan Konseling.

Terdapat beberapa sumber yang dijadikan kajian pustaka. Adapun beberapa sumber tersebut meliputi buku, internet, jurnal, artikel dan juga skripsi. Sumber-sumber tersebut dijadikan acuan dalam merumuskan beberapa pengertian serta meninjau aspek-aspek yang ada sehubungan dengan variabel penelitian. Selain itu, kajian yang ada juga dijadikan salah satu bahan pertimbangan dan landasan penyusunan materi dalam media yang dikembangkan. Dari beberapa sumber penelitian yang relevan juga menyimpulkan bahwa media permainan sangat efektif digunakan sebagai salah satu media bimbingan dan konseling.

## 2. Pengembangan

### a. Hasil Pengembangan

Media Permainan *The Red Ribbon* merupakan media visual yang didalamnya terdapat komponen visual yaitu teks dan gambar. Media ini masuk dalam klasifikasi permainan dan simulasi. Dalam penerapannya, permainan ini diterapkan secara kelompok. Permainan ini terdiri dari beberapa bagian yaitu buku panduan media, kotak tempat media serta perangkat permainan yang meliputi papan permainan, bidak, dadu, kartu sakti, kartu kesempatan, kartu dana umum, dan uang-uangan.

Permainan ini merupakan permainan yang didesain sendiri oleh pengembang. Permainan ini didesain menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, selanjutnya perangkat kartu dan sampul buku panduan didesain dengan aplikasi yang sama. Dalam proses pengembangannya permainan ini telah di uji validasi dan mengalami sedikit revisi pada bagian gambar, pewarnaan media dan isi pada buku panduan.

Berikut bagian-bagian dari media permainan *The Red Ribbon* yang sudah dikembangkan :

#### 1) Papan permainan

Papan media permainan *The Red Ribbon* dicetak dalam banner berukuran 1 x 1 meter. Dalam papan ini terdapat tiga puluh enam petak yang terdiri dari petak start, petak pengetahuan tentang HIV AIDS, petak dana umum, petak kesempatan, penjara, biaya berobat, bebas parkir dan masuk penjara.

#### 2) Dadu

Dalam media permainan *The Red Ribbon* ini menggunakan satu buah dadu berukuran 1,5 cm. Dadu yang digunakan terbuat dari bahan plastik dengan warna biru dan titik berwarna putih.

#### 3) Bidak

Terdapat empat bidak dalam media permainan ini. Bidak-bidak tersebut berbentuk lingkaran dengan delapan jenis warna yang berbeda. Diameter dari bidak ini adalah 4 cm. Bidak yang digunakan terbuat dari bahan plastik dengan bagian belakan magnet yang berfungsi sebagai pemberat.

#### 4) Perangkat kartu

Dalam media permainan *The Red Ribbon* ini terdapat tiga macam jenis kartu yaitu : kartu sakti, kartu dana umum, dan kartu dana umum. Kartu dicetak dengan ukuran 17,5 x 13,5 cm dengan menggunakan media kertas buffalo.

#### 5) Kotak Permainan

Kotak / Wadah media permainan *The Red Ribbon* berbentuk map jinjing dengan bahan plastik dengan ukuran 35 x 25,5 x 3,5 cm. Bagian depan kotak terdapat stiker identitas dari media permainan ini.

#### 6) Uang

Uang terbuat dari kertas buffalo putih dengan ukuran 9,5 x 4,3 cm. Terdapat enam jenis pecahan uang dengan warna yang berbeda-beda. Yakni uang dengan pecahan Rp 1.000, Rp 2.000, Rp 5.000, Rp 10.000, Rp 50.000, dan Rp 100.000.

#### 7) Buku Panduan

Buku panduan media permainan *The Red Ribbon* dicetak dalam kertas sidu 80 gram. Buku ini berukuran A5 dengan jilidan softcover. Buku panduan ini berisi tentang pengertian permainan *The Red Ribbon*, tujuan, sasaran, perangkat, materi, jumlah pemain dan waktu, kelebihan dan kelemahan media *The Red Ribbon* dan simpulan.

### b. Hasil Penilaian Uji Ahli

Langkah berikutnya yang dilakukan adalah uji ahli. Dalam uji ahli ini, media yang sudah disusun dinilai oleh para ahli yang berpengalaman di bidangnya. Para ahli

tersebut terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli praktisi, yang akan mereview dan menilai media yang sudah disusun. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, media dan praktisi bukan hanya pada kelayakan media yang dikembangkan, namun juga buku panduan media. Para ahli akan diberikan lembar penilaian yang berisi kata pengantar, petunjuk pengisian, aspek-aspek yang akan dinilai dan kolom komentar untuk suatu penilaian tambahan dan perbaikan media. Berikut akan dipaparkan hasil dari uji ahli yang telah dilakukan :

1) Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil uji materi diperoleh data kuantitatif dari media dengan rata-rata 89% dan buku panduan dengan rata-rata 90%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media *The Red Ribbon* memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

Walaupun media telah dinyatakan baik dan tidak perlu direvisi, namun ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk perbaikan media. Berdasarkan Uji Materi terdapat beberapa masukan utamanya dalam hal penulisan kata dalam buku panduan. Selain itu validator juga memberikan masukan untuk memberi tambahan materi cara penularan HIV AIDS.

2) Uji Ahli Media

Berdasarkan hasil uji media diperoleh data kuantitatif dari media dengan rata-rata 94% dan buku panduan dengan rata-rata 91%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media *The Red Ribbon* memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

Walaupun media telah dinyatakan baik dan tidak perlu direvisi, namun ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk perbaikan media. Berdasarkan Uji Media terdapat beberapa masukan untuk mengganti bahan kartu dan gambar pada ilustrasi permasalahan yang di hadapi ODHA agar terlihat lebih *real*. Dan juga dalam hal perpaduan warna pada uang mainan agar tulisan dan angka terlihat lebih kontras. Selain itu terdapat pula

perbaikan untuk buku panduan meliputi tata tulis dan penambahan cara penggunaan permainan *The Red Ribbon* secara manual.

3) Uji Ahli Praktisi

Berdasarkan hasil uji praktisi diperoleh data kuantitatif dari media dengan rata-rata 85% dan buku panduan dengan rata-rata 91%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan *The Red Ribbon* memenuhi kriteria akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

Walaupun media telah dinyatakan baik dan tidak perlu direvisi, namun ada beberapa hal yang menjadi masukan untuk perbaikan media. Berdasarkan uji praktisi terdapat beberapa masukan untuk menambahkan simbol pita merah pada sampul buku panduan. Selain mendapatkan masukan, media ini juga mendapatkan komentar yang positif karena menyerupai permainan yang sedang digemari remaja di sosial media pada *smartphone*.

## B. Pembahasan Hasil Pengembangan

Penelitian pengembangan media permainan *The Red Ribbon* telah diselesaikan dan sudah melewati beberapa tahapan yang ada. Dari beberapa tahapan yang ada diperoleh penilaian secara kuantitatif serta masukan dan saran bagi pengembangan media. Selain mendapatkan masukan dari penguji, media permainan *The Red Ribbon* juga mendapatkan komentar yang positif dari ahli praktisi karena seperti permainan yang sedang populer di salah satu media sosial *smartphone* yang disenangi remaja. Hal ini sesuai dengan pendapat pengembang mengenai alasan mengembangkan media permainan *The Red Ribbon* bahwa di usia 13-15 tahun, siswa masih sangat tertarik dengan media yang berbentuk permainan daripada hanya membaca atau mendengarkan saja. Diperkuat oleh pendapat Elfarini (2013:86) yang menyatakan bahwa media permainan sangat cocok untuk digunakan sebagai media pengajaran yang menekankan pada aspek pemahaman/kognisinya.

Media permainan *The Red Ribbon* bertujuan untuk memberikan pengetahuan baru terhadap siswa mengenai bahaya HIV AIDS dengan proses penyampaian yang lebih menyenangkan. Dalam pelaksanaan permainan *The Red Ribbon* siswa juga dituntut menjalankan tiga karakter penting yaitu, berbagi, berpendapat dan mendengarkan. Sejalan dengan pendapat tentang tujuan bimbingan kelompok



oleh Prayitno (dalam Herlianto, 2013:35) yakni mengembangkan keterampilan sosial terutama kemampuan berkomunikasi peserta layanan. Sedangkan tujuan khusus bimbingan kelompok yakni supaya anggota kelompok dapat mengembangkan tenggang rasa, saling menghormati, dan empati serta berani mengemukakan pendapat. Sikap tenggang rasa, saling menghormati dan empati akan terbentuk ketika siswa mendengarkan informasi yang sedang diberikan oleh pemain lain yang sedang mendapatkan giliran permainan. Sedangkan sikap berani mengemukakan pendapat akan terbentuk ketika siswa berbagi informasi dan berpendapat.

Kelebihan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan produk yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa mengenai materi HIV AIDS. Sehingga materi yang terdapat pada media permainan *The Red Ribbon* berdasarkan hasil instrumen kebutuhan yang telah divalidasi dan direabilitas. Berdasarkan aspek akseptabilitas yang memberikan penilaian terhadap kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan media permainan *The Red Ribbon*, dapat disimpulkan bahwa kualitas media permainan *The Red Ribbon* yang dikembangkan telah memenuhi aspek akseptabilitas dengan predikat sangat baik, tidak perlu direvisi.

Kelayakan media permainan *The Red Ribbon* didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Syahrul Azmi Alamiah tahun 2012 yang berjudul Pengembangan Media Permainan Bimbingan Kelompok untuk meningkatkan keterampilan bergaul di kelas. Penelitian tersebut menghasilkan data kualitatif bahwa produk permainan keterampilan bergaul berkategori sangat baik dan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok untuk meningkatkan ketrampilan bergaul di kelas. Dengan adanya hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media permainan sangat cocok digunakan sebagai salah satu media dalam Bimbingan dan Konseling.

## PENUTUP

### Simpulan

Data hasil pengembangan media permainan *The Red Ribbon* dalam bimbingan kelompok untuk siswa kelas VIII SMP N 10 Surabaya diperoleh dua jenis data. Adapun jenis data yang dimaksud adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari instrumen yang telah diberikan pada tahap uji coba media dalam proses pengembangan. Adapun hasil dari pemaparan data ini telah disampaikan pada bab sebelumnya.

Berikut adalah hasil yang dapat disimpulkan dari data yang telah disampaikan pada bab sebelumnya.

Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi diperoleh data kuantitatif dengan rerata persentase 89,5% (sangat baik), ahli media diperoleh rerata persentase 92,5% (sangat baik) dan ahli praktisi diperoleh data kuantitatif dengan rerata persentase 89,5 % (sangat baik). Dari hasil penilaian setiap aspek diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan permainan *The Red Ribbon* layak dengan kategori sangat baik untuk menjadi salah satu media bimbingan dan konseling di SMP Negeri 10 Surabaya.

Selain bentuk penilaian kuantitatif yang telah dipaparkan diatas. Terdapat data kualitatif yang dijadikan pertimbangan untuk perbaikan media. Berdasarkan tahap uji coba yang telah dilaksanakan diperoleh data bahwa materi dan media permainan *The Red Ribbon* layak dan sangat mudah untuk digunakan. Terdapat beberapa masukan untuk perbaikan media. Adapun masukan tersebut berhubungan dengan warna pada uang mainan, gambar pada papan permainan, dan tata tulis pada buku panduan. Selanjtnya ada masukan untuk menambah materi pada materi cara pencegahan HIV AIDS. Masukan yang ada diterima dan media yang dikembangkan telah diperbaiki.

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa produk media permainan *The Red Ribbon* untuk mencegah HIV AIDS yang dikembangkan untuk siswa SMP Negeri 10 Surabaya telah memenuhi kriteria akseptabilitas yang meliputi kegunaan, kelayakan, kepatutan dan ketepatan sebagai salah satu media dalam layanan Bimbingan dan Konseling dengan penerapan Bimbingan Kelompok.

### Saran

#### 1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi, media dan praktisi, disimpulkan bahwa media permainan *The Red Ribbon* telah memenuhi kriteria akseptabilitas dan baik untuk digunakan sebagai salah satu media dalam bimbingan dan konseling. Penerapan media dalam bimbingan kelompok dan dengan teknik bermain diharapkan dapat mempermudah konselor dalam memberikan materi yang ada. Namun, diharapkan juga konselor tidak memberikan kebebasan sepenuhnya kepada siswa. Konselor diharapkan tetap memberikan bimbingan di sela-sela permainan. Sehingga siswa tidak hanya berfokus pada permainan namun juga pada tujuan utama permainan itu sendiri.

#### 2. Bagi Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat menggunakan media permainan *The Red Ribbon* sebagaimana mesinya. Peserta didik diharapkan tidak hanya berfokus pada permainan namun juga materi yang ada pada media permainan ini.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Pada penelitian pengembangan media permainan *The Red Ribbon* ini masih jauh dari kata sempurna. Terdapat beberapa kelemahan dalam proses pengembangan utamanya belum melalui tahap proses uji coba kelompok kecil hanya sebatas uji coba pengguna (guru BK). Jika ada peneliti lain diharapkan dapat melanjutkan dan menyempurnakan penelitian yang sudah ada. Misalnya dengan melakukan uji coba lapangan sehingga dapat diperoleh produk akhir yang lebih baik. Hal tersebut dirasa perlu dilakukan untuk menambah kualitas penilaian dari media.

### DAFTAR PUSTAKA

- Admin. 2012. *Penyebab, Gejala dan Cara Pencegahan Penyakit HIV/AIDS*, (Online), <http://info-kesehatan.net/penyebab-gejala-dan-cara-pencegahan-penyakit-hiv-aids/>, diakses 13:47 20 Januari 2015
- Ardiant, Arif Fajar. 2014. *Dolly Ditutup, Prostitusi Ilegal di Surabaya Marak*, (Online), [http://m.beritajatim.com/politik\\_pemerintahan/216895/dolly\\_ditutup\\_prostitusi\\_ilegal\\_di\\_surabaya\\_marak.html](http://m.beritajatim.com/politik_pemerintahan/216895/dolly_ditutup_prostitusi_ilegal_di_surabaya_marak.html), diakses 13:20 20 Januari 2015
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Clark, Shelley. Bruce, Judith. Dude, Annie. 2006. "Protecting Young Women from HIV/AIDS: The Case Against Child and Adolescent Marriage". *Journal of International Family Planning Perspectives*. Vol 32 (2). pp 79-88.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. IKAPI.
- Desmita. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ditjen PP & PL Kemenkes RI 17 Oktober 2014. 2014, (Online), <http://www.spiritia.or.id/Stats/StatCurr.php?lang=id&gg=1>. Diakses 12:47 20 Januari 2015
- Elfarini, Rifani Suci. 2013. *Pengembangan Media Monopoli Asertif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Perilaku Asertif Pada Siswa Kelas VIII-A*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Hamidy, Isyam M. 2004. Ancaman Virus HIV/AIDS Dan Upaya Pencegahannya (Dalam Persepektif Sosiologis dan Agama). *Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. Vol. V (1): hal. 60-77.
- Handono, Nofa Dwi. 2013. *Pengembangan Materi Layanan Informasi Studi Lanjut Melalui Media Blog Di SMA Negeri 4 Bojonegoro*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Hartinah, S. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartinah, Sitti. 2009. *Konsep Dasar Bimbingan Kelompok*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Herlianto, Purwo. 2013. *Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok Dengan Dinamika Kelompok Dalam Proses Bimbingan Kelompok Pada Siswa SMP Negeri 13*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PPs Universitas Negeri Semarang.
- Hurlock, Elizabeth B. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hutapea, Ronald. 2011. *AIDS & PMS dan Perkosaan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Johnson, David W. dan Johnson Frank P. 2012. *Dinamika Kelompok Teori dan Keterampilan*. Jakarta: PT. Indeks Jakarta.
- Komisi Penanggulangan AIDS \_\_\_\_\_. 2010. *Strategi Penanggulangan HIV Dan AIDS 2007-2010*, (Online), <http://spiritia.or.id/dokumen/stranas07-10.pdf>, diaksesunduh 8.42 12 Februari 2015
- Lesmana, Jeanette M. 2005. *Dasar-Dasar Konseling*. Jakarta: UI-Press.
- London, Leslie and Patterson, David. 2002. International law, human rights and HIV/AIDS. *Journal of World Health Organizaton*. Vol 80 (12). pp 964-969.
- Mata Najwa. Bu Risma (Tri Rismaharini) Walikota Surabaya. 12 Februari 2014. Metro TV.
- Mata Najwa. Hidup Dalam Stigma. 13 Oktober 2013. Metro TV.
- Mazin, Rafael. 2001. "HIV/AIDS Prevention and Care in Developing Nations: The Building Blocks Model". *Journal of the U.S. Departement of State*. Vol 6 (3): pp 15-16.
- Mukarom, Ribut Siti, dkk.2012. Gambaran Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Wanita Tuna Susila Terhadap Infeksi HIV/AIDS Di Lokalisasi Kopeng Kabupaten Semarang. *Jurnal Kebidanan Panti Wllasa*. Vol 3 (1): hal. 1.
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa University Press.
- Nurihsan, Achmad Juntika. 2009. *Bimbingan Dan Konseling Dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Nurnaningsih. 2011. *Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa*. Edisi Khusus No. 1:hal. 268-278.
- Nursalim, dan Mustaji. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling dalam Berbagai Latar Kehidupan*. Bandung: Refika Aditama.
- Nursalim, Mochamad. 2010. *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Unesa University Press.



- Prayitno. 2004. Layanan Bimbingan Kelompok Konseling Kelompok L.6,L.7. Padang: Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- Purwoko, Budi & Titin Indah P. 2007. *Pemahaman Individu Melalui Teknik Non Tes*. Surabaya: Unesa University Press.
- Putri, Ghea Gendys Renjana. 2013. Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik *Hoome Room* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bahaya Seks Bebas. *Jurnal Psikologi Universitas Negeri Surabaya*.
- Romlah, Tatiek. 2006. *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: UMM Press.
- Sadiman, Dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, dkk. 2010. *Media Pendidikan "Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya"*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair A H. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Satriani, Rizka Ari. 2013. *Studi Tentang Perdagangan Manusia (Human Trafficking) Pada Remaja Putri Jenjang Sekolah Menengah Di Kota Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyowati, Sri dan Charles, R. 2008. *Penanggulangan HIV/AIDS Melalui Program KB*. BKKBN Provinsi Jawa Timur.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukardi, Dewa Ketu. 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukardi, Dewa Ketut dan Kusmawati, Nila. 2008. *Proses Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tim Field LabFakultas Kedokteran UNS. 2013. *Penyuluhan Kesehatan: Penyakit Menular Sexual (PMS)*. Surakarta: UPTD Puskesmas Sibela.
- Tim Puslitjaknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- TIM. 2002. Membantu Remaja Memahami Dirinya Seri Informasi KRR. BKKBN
- Todrys, Katherine Wiltenburg and Amon, Joseph J. 2008. Fear of Foreigners: HIV-related restrictions on entry, stay, and residence. *Journal of the International AIDS Society*. Vol 11 (8). pp 1-6.
- Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling disekolah dan Madrasah Berbasis Intergrasi*. Jakarta : PT. Rajagrafindo persada.
- UNICEF INDONESIA \_\_\_\_\_. 2012. *Ringkasan Kajian Respon Terhadap HIV & AIDS*, (Online), [http://www.unicef.org/indonesia/id/A4\\_B\\_Ringkasan\\_Kajian\\_HIV.pdf](http://www.unicef.org/indonesia/id/A4_B_Ringkasan_Kajian_HIV.pdf), diaksesunduh 8.39 12 Februari 2015
- Wasti, Sharada Prasad. Simkhada, Padam. Randal, Julian. Teijlingen, Edwin van. 2009. Issues and Challenges of HIV/AIDS Prevention and Treatment Programme in Nepal. *Journal of Health Science*. Vol 1 (2). pp 62-72.
- Wibowo, Mungin Eddy. 2005. *Konseling Kelompok Perkembangan*. Semarang: Unnes Press.
- Wikipedia-\_\_\_\_\_. 2015. *Monopoli (Permainan)*, (Online),[http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli\\_%28permainan%29](http://id.wikipedia.org/wiki/Monopoli_%28permainan%29), diakses 12:05 20 Januari 2015.
- Yatim, Danny Irawan. 2006. *Dialog Seputar AIDS*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Zeth, Arwam Hermanus Markus dkk. 2010. "Perilaku dan Resiko Penyakit HIV ADIS Di Masyarakat Papua Studi Pengembangan Model Lokal Kebijakan HIV-AIDS". *Jurnal Manajemen Pelayanan Kesehatan*. Vol. 13 (4): hal. 206-219.